

## **Animação em tempo e espaço do humor *on-line*: Estudo de site com charges e caricaturas<sup>1</sup>**

**Orientadora:** Nadja de Moura Carvalho<sup>2</sup>

**Bolsista:** Katia Patrícia Fonsaca<sup>3</sup>

Universidade Federal da Paraíba - UFPB

### **Resumo**

Nosso interesse reside em examinar a troca entre a experiência social cotidiana e a expressão plástica do humor *on-line* produzido no site *charges.com*. O trabalho percorre um caminho particular ao estudar o humor, preocupando-se em perceber como este se configura no *ciberespaço*, o qual possui características peculiares, proporcionando várias possibilidades de reconfiguração do risível. Portanto, procuramos identificar e examinar a utilização dos recursos de interatividade na produção da atitude humorística, os assuntos que a inspiram e quais as especificidades da construção do cômico no *ciberespaço*. Existe um diálogo entre realidades – a cotidiana e a do humor *on-line* – que constitui a espinha dorsal do nosso trabalho, permitindo a reflexão a respeito da caricatura de costumes na sua estreita relação com o imaginário de nosso próprio tempo.

### **Palavras-chave**

Ciberespaço; humor; caricatura; cotidiano.

### **Corpo do trabalho**

O trabalho percorre um caminho particular ao estudar o humor, pois nossa preocupação é perceber como este se configura dentro de um novo espaço, o *ciberespaço*, que possui características peculiares, proporcionando uma nova maneira de estruturar e transmitir o risível. Roy Ascott (*apud*, LÉVY, Pierre. 1999: 17), teórico pioneiro sobre a arte em rede, afirma que estamos vivenciando um segundo dilúvio, o chamado dilúvio informacional (o primeiro seria o dilúvio bíblico) e a Internet é um dos exemplos cabais dessa transformação, da chamada revolução digital. “As telecomunicações geram esse novo dilúvio por conta da natureza exponencial, explosiva e caótica de seu crescimento” (LÉVY, Pierre. 1999:17). O *ciberespaço*<sup>4</sup> – e em nosso caso, mais especificamente, a Internet – funciona como um novo lugar de obtenção e envio de informações, de sociabilização, de trocas simbólicas e as possibilidades de interação são tantas, que ele possui uma cultura própria, a cibercultura, a qual se caracteriza como o “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do *ciberespaço*”<sup>5</sup> Portanto, as novas tecnologias computacionais trazem consigo uma nova técnica – um novo saber fazer – no

que diz respeito ao tratamento dos conteúdos veiculados. Os “sistemas baseados em computador são primordialmente interativos em vez de unidirecionais, abertos em vez de fixos” (SANTAELLA, Lúcia. 2003:93).

Qualquer coisa armazenada em forma digital pode ser acessada em qualquer tempo e em qualquer ordem. A não-linearidade é uma propriedade do mundo digital. Nele não há começo, meio ou fim. Quando concebidas em forma digital, as idéias tomam formas não-lineares. A chave-mestra para essas sintaxes da descontinuidade se chama *hiperlink*, a conexão entre dois pontos no espaço digital, um conector especial que aponta para outras informações disponíveis, e que é o capacitador essencial do hipertexto e da hiperídia.

Visto que nosso objeto de estudo – o site *charges.com*<sup>6</sup> – está inserido no *ciberespaço* – possuindo, portanto, várias possibilidades de reconfiguração do risível –, procuramos identificar e examinar a utilização dos recursos de interatividade na produção da atitude humorística. Os fatos abordados na mídia convencional – noticiários, programas de auditório, celebridades instantâneas, novos *hits* musicais e até a vida das personagens das telenovelas – ganham uma nova expressão plástica como também uma nova significação, pois ao se tornarem *movie clips* – charges animadas – originam uma linguagem particular e específica – a qual não suprime por completo o objeto referencial –, singularizando-se e garantindo a liberdade plástica e semântica da

animação e ainda mantendo e permitindo a possibilidade de proporcionar uma análise sócio-histórica dos acontecimentos da contemporaneidade. As particularidades físicas dos atores sociais são acentuadas através de uma deformação intencional, que permite identificarmos as singularidades plásticas daqueles que são notícia na grande mídia, principalmente na televisão. As caricaturas também revelam particularidades psicológicas dos seus objetos referenciais, provocando nossos sentidos por meio de uma analogia livre e bem humorada, ao mesmo tempo em que nos leva a perceber nossa realidade resignificada pela ótica dos caricaturistas. Existe, portanto, um diálogo entre realidades – a realidade cotidiana e a do humor *on-line* – que constitui a espinha dorsal do nosso trabalho, permitindo a reflexão a respeito da caricatura de costumes na sua estreita relação com o imaginário de nosso próprio tempo e as temáticas jornalísticas. O nosso interesse reside em examinar a troca entre a experiência social cotidiana e a expressão plástica do humor em espaço e tempo *on-line*, produzido no *site charges.com*.

\*\*\*\*\*

### **HUMOR**

De acordo com Freud (1974), em seu trabalho sobre o humor, podemos chamar as situações construídas deliberadamente com o propósito de nos fazer rir, de atitudes humorísticas. Estas podem ser direcionadas para o próprio eu do indivíduo (o humorista) ou para outrem – quando o leitor ou ouvinte, partilha da fruição do humor – e independentemente a quem este ato esteja destinado, o humor adota o que S. Freud chama de parcimônia de sentimentos, afastando com uma pilhéria qualquer tipo de sofrimento ou sentimentalismo exagerado que, possivelmente, determinada situação daria origem.

O humor representa também, segundo Freud<sup>7</sup>, o triunfo do narcisismo, a demonstração da invulnerabilidade do ego, fazendo com que o humorista (adulto) sorria da trivialidade dos sofrimentos da criança (objeto humorístico). Ainda sobre as particularidades do humor, S. Freud escreve: O ego se recusa a ser afligido pelas provocações da realidade, a permitir que

seja compelido a sofrer. Insiste em que não pode ser afetado pelos traumas do mundo externo; demonstra, na verdade, que esses traumas para ele não passam de ocasiões para obter prazer. Esse último aspecto constitui um elemento inteiramente essencial do humor.<sup>8</sup>

Na atitude humorística, encontramos, então, uma clara consolidação do princípio do prazer, colocando-a, portanto, “entre a extensa série de métodos que a mente humana construiu a fim de fugir à compulsão de sofrer” (idem:166). Considerando os fundamentos teóricos rapidamente apresentados até aqui, podemos delinear os traços de humor atribuídos aos *movie clips* estudados. Os temas abordados no *charges.com* – principalmente os de cunho político e os que fazem referência aos problemas sociais – não abrem espaço para o sentimentalismo, a revolta cheia de emoção ou o sofrimento que determinado tema poderia causar. Desta maneira, os *movie clips* constituem um espaço de criação humorística muito próximo da definição apresentada sobre o humor em S. Freud.

### **SOBRE O RISO E O CÔMICO<sup>9</sup>**

Estudar o riso e o que faz rir – isto é, o cômico – significa engendrar por um complexo caminho de definições que sofreram transformações significativas ao longo do tempo. Desde os primeiros escritos acerca do cômico, encontrados na Grécia, até os dias atuais, muito se especulou sobre quais seriam as causas e as implicações do riso e do risível para nossa existência, a ponto destes serem vistos como uma remissão para o pensamento preso nos limites da razão.

A historiadora Verena Alberti (2002), no seu livro *O riso e o risível*<sup>10</sup> – o qual examina as teorias do riso desde a Antiguidade até os dias atuais –, afirma que estudar o riso no pensamento do séc. XX leva a constatação de algumas recorrências interessantes:

A principal delas é uma espécie de *leitmotiv* presente em textos de proveniências e objetivos bastante diversos e que pode ser assim resumido: o riso partilha, com entidades como o jogo, a arte, o inconsciente etc., o espaço do indizível, do impensado, necessário para que o pensamento sério se desprenda de seus limites. Em alguns casos, mais do que partilhar desse espaço, o riso torna-se o carro-chefe de um movimento de redenção do pensamento, como se a filosofia não pudesse mais se estabelecer fora dele<sup>11</sup>

De acordo com o filósofo Joachim Ritter<sup>12</sup>, o riso

## ANIMAÇÃO EM TEMPO E ESPAÇO DO HUMOR *ON-LINE*: ESTUDO DE SITE COM CHARGES E CARICATURAS

só pode ser definido quando relacionado ao cômico, que por sua vez é determinado pelo chamado sentido da existência (*Daseinssinn*) daquele que ri. “A noção de *Dasein* tem aqui um valor totalizante, compreendendo, por um lado, a ordem positiva e essencial e, por outro, aquilo que essa ordem exclui como *nada*”<sup>13</sup>. O *Dasein*, portanto, é a ordem como também aquilo que é recusado por ela. O que não é revelado de forma positiva, isto é, que não se encaixa dentro do dizível para o *Dasein*, faz parte do *nada*, do não-saber. O riso revelaria, então, que o indizível, aquilo que foge da norma e da ordem também faz parte da existência.

O riso e o cômico são indispensáveis para o conhecimento do mundo e para a apreensão da realidade plena. “Sua positivação é clara: o *nada* ao qual o riso nos dá acesso encerra uma verdade infinita e profunda, em oposição ao mundo racional e finito da ordem estabelecida”<sup>14</sup>.

Segundo Alberti, existe uma certa tendência no pensamento moderno, que confere ao riso “um lugar chave no esforço filosófico de alcançar o ‘impensável’” .... Podemos ainda exemplificar com Foucault<sup>15</sup>, o qual lembra no prefácio de livro *As palavras e as coisas* que certa vez, ao ler um texto de Borges sobre uma classificação de animais numa enciclopédia chinesa, foi acometido por uma vontade de rir em face da *impossibilidade* de pensar aquilo que Borges descrevia. O modo como os animais eram descritos, a taxonomia utilizada, impedia que Foucault conseguisse ligar as palavras às coisas.

Eis que reaparece a relação entre o riso e o impensável, ou mais especificamente entre o riso e a ‘não-linguagem’. “O riso de Foucault é provocado por um ‘não-lugar’: um espaço aonde o pensamento não chega e onde a linguagem não pode manter juntas as palavras e as coisas”<sup>16</sup>. Diferentemente do que aconteceu com alguns pensadores da antiguidade<sup>17</sup> e idade média, que desconsideravam a importância do riso e do cômico, notamos que o riso adquire na contemporaneidade um *status* importante, sendo, portanto, meritórios os estudos acerca dessa temática.

### A CARICATURA

A caricatura é uma síntese, um esquema que simplifica a anatomia do objeto referenciado sem, contudo, descaracterizar o caricaturado. Pode-se afirmar que ela é uma redução que amplia o grotesco. Uma representação que denota uma idéia e pensamento maiores. É uma sátira à vida e elege como seu principal alvo os atores políticos, procurando alertar os leitores para os desequilíbrios e injustiças da atualidade.

A caricatura não é apenas uma deformação intencional com a finalidade de acentuar o cômico ou o ridículo que há na fisicalidade da forma, para Robert de La Sizeranne, (*apud* LIMA, Herman, 1963: 6), ela é a arte de caracterizar:

Porque um artista verdadeiro não caricatura apenas para troçar dum homem e ainda menos para deformar o tipo humano. Caricatura para caracterizar, para sublinhar algum gesto, para notar algum jogo de fisionomia, para unir tão intimamente todos os aspectos inesperados, inéditos da máquina humana, que o envoltório da carne e dos ossos revele todos os seus segredos.

Os olhos de lupa dos caricaturistas, portanto, ampliam particularidades físicas e morais da pessoa ou objeto representado. Essa qualidade faz da caricatura uma arma poderosa para satirizar e escarnecer as figuras públicas – os políticos, por exemplo –, como também ridiculariza a moral e os valores de uma época. É como se, o riso sobre aqueles que se esquecem das promessas feitas nos seus discursos políticos, pudesse aliviar o peso da revolta e da indignação sentidas.

É importante acrescentar que a caricatura não é necessariamente dotada de espírito cômico, ou seja, não têm como condição *sine qua non* a intenção de provocar o riso e sim, de ressaltar e ampliar certos aspectos da realidade empírica trazendo à tona particularidades da nossa sociedade.

A preocupação dos caricaturistas em se apropriar dos acontecimentos em destaque na atualidade – e usá-los como matéria-prima para sua arte – faz com que a caricatura ocupe um importante lugar como documento histórico, trabalhando os fatos sociais e não fugindo do compromisso que a arte tem com seu tempo. Pelo seu teor analítico, a caricatura ultrapassa a simples transformação plástica.

Os olhos atentos dos caricaturistas revelam o significado oculto ou camuflado dos acontecimentos sociais. Outro ponto que merece destaque na caricatura é a sua linguagem plástica

de fácil apreensão e decodificação. É inegável que na atualidade as imagens exercem um poder e fascínio grandes – captamos e compreendemos o mundo principalmente através dos sentidos da visão, nos proporcionando de maneira rápida a percepção do mundo que nos cerca – e a caricatura contribui para uma leitura crítica acerca dos acontecimentos vinculados na grande mídia.

A missão dos caricaturistas é alguma coisa de mais alto e decisivo do que apenas refletir aspectos ridículos ou obter assombrosas semelhanças fisionômicas com a maior graça e simplificação possíveis. Isso não seria bastante para a verdadeira importância da caricatura”<sup>18</sup>

### O CHARGES.COM

O site *charges.com* é uma criação do cartunista Maurício Ricardo Quirino, que reside em Uberlândia (MG). O site foi lançado em fevereiro de 2000, quando passou a integrar o extinto portal Zip.net; até que em dezembro de 2001 estreou no portal Globo.com, onde consegue liderar o ranking dos sites de humor brasileiros. O Prêmio Info (2001/2002), promovido pela revista Info Exame, em votação direta junto aos assinantes, reconheceu o *charges.com* como o Melhor Site de Lazer (Esta categoria engloba humor, música, cinema e outras formas de entretenimento). O site também alcançou o Top 10 quando participou do prêmio *I-Best* (2001), promovido pelo portal IG. Os prêmios decorrem do reconhecimento de valores como interatividade, uso de recursos multimídias, liberdade de expressão e gratuidade. O menu do *charges.com* oferece 15 opções, entre elas Cadastre-se e Fale conosco possibilitam firmar vínculo com o site e assegurar o diálogo entre os cartunistas (Maurício Ricardo, Fernando Duarte, Léo) e seus internautas. O espaço interativo é preservado praticamente em todas as seções: Piada do dia; E-mail comentado; Cartões virtuais; Top charges; Top do mês; Bate-papo; Games; Arquivo de charges; Chargesokê e Bobagem. Mas existem opções de pouca ou nenhuma interatividade como Editorial; Folhetim e Gifs de futebol. Uma das seções do site de grande atração é o Charges-okê, uma espécie de videokê fictício onde personalidades nacional

e internacional interpretam paródias de músicas de sucesso ajustadas a assuntos da atualidade. As aventuras de Espinha e Fimose exercem muita atração entre os jovens, os personagens são adolescentes que enfrentam os dilemas típicos da idade e foram inspirados nos desencontros e palermices da adolescência do próprio caricaturista.

O *charges.com* reúne a crítica da charge de jornais, recursos de multimídia e suporte de interatividade na Internet, criando um espaço de animação pioneiro no cenário do humor brasileiro. Sobre a criação das charges, Maurício Ricardo (Chat, 03/10/2003) conta: “Primeiro bolo o roteiro. Depois gravo o áudio e finalmente cubro com as imagens animadas. É um trabalho autoral. Faço tudo sozinho!”. Ele trabalha com Léo que cria os Gifs de Futebol e Fernando Duarte que responde pelos Cartões Virtuais, sendo que cada um assina seu trabalho. Maurício Ricardo elabora os roteiros, desenha, anima e interpreta as vozes da maioria dos personagens. O tempo que leva para realizar uma charge exige, em média, quatro a sete horas de trabalho.

Maurício Ricardo (Chat, 03/10/2003) quando foi indagado sobre como consegue desenhar o rosto das pessoas de modo tão semelhante, esclareceu sua técnica dizendo: “Pra desenhar os rostos (...), sempre copio fotografias. Fazer caricatura é uma arte complicada. Só ultimamente sinto que tô aprendendo um pouco!”. Além disso, executa o trabalho de interpretação das vozes dos personagens, de Lula à Kelly Key, disse ele. Sobre a escolha do assunto predileto que inspira seu trabalho, depende da importância que desperte num dado momento. No próprio *site*, localizado no final da página, existe um espaço reservado a opiniões de políticos, artistas, enfim, personalidades que foram caricaturadas falam de forma fictícia sobre o *charges.com*.

Entre os personagens de sucesso estão o entrevistador Toby, um adulto com jeito de criança que conversa com pessoas famosas, reais ou fictícias, que podem ter sido capturadas do mundo da música, literatura, teatro, televisão ou cinema; Espinha e Fimose também fazem muito sucesso.

### SOBRE AS CHARGES ANIMADAS

Examinando as charges animadas notamos algumas particularidades na sua constituição. Percebemos, por exemplo, que os temas que norteiam a construção dos *movie-clips* são as

## ANIMAÇÃO EM TEMPO E ESPAÇO DO HUMOR *ON-LINE*: ESTUDO DE SITE COM CHARGES E CARICATURAS

notícias de grande repercussão na mídia nacional e internacional. O acontecimento mais comentado nos meios de comunicação serve de tema inspirador para a criação da história de humor, envolvendo a caricatura de personagens importantes do espaço político e de outros setores da sociedade, além da caricatura do cidadão comum, representante do povo e comumente mostrado como a vítima da problemática social.

O assunto do enredo é baseado num acontecimento verídico e que obteve certo destaque especial na mídia, interpretado com toques de ironia e comicidade. Observamos na criação das charges que, além das marcas do acontecimento noticiado e bastante comentado, existem fortes vestígios da opinião pessoal do criador das charges. As idéias são distorcidas, exageradas em suas críticas, mas estão bem relacionadas com os acontecimentos da realidade midiática.

Na caracterização visual e identificação nominal das personagens são observados os aspectos a seguir: 1- a aparência da personagem é bem semelhante a da pessoa representada, em alguns casos é como se fosse um retrato desenhado (Sobre o assunto, Maurício Ricardo diz usar fotos na criação de suas caricaturas); 2- o nome fictício da personagem caricaturada costuma estabelecer uma relação de semelhança com o nome da pessoa; mas também é usado o verdadeiro nome da personalidade envolvida.

Um outro ponto forte identificado nos *movie-clips* é que além do acontecimento principal tratado na charge, temas secundários são de bastante importância na construção do enredo, principalmente quando envolvem mais de uma personagem, ou seja, existe uma significativa preocupação com uma abordagem temática mais ampliada do problema central. A composição do ambiente das charges, por sua vez, costuma ser trabalhada no conteúdo do texto e na ilustração do cenário e das personagens. A ambientação procura traduzir a problemática que está sendo abordada não sendo, portanto, apenas um pano de fundo.

No concernente aos recursos de interatividade e a reconfiguração do risível nas charges animadas, notamos que a utilização de

recursos multimídia na construção das charges é um dos principais diferenciais do site *charges.com*. Maurício Ricardo elabora os roteiros, desenha, anima e interpreta as vozes da maioria dos personagens. Na confecção de suas animações usa o programa *Flash 4*, da *Macromedia*, e na criação dos desenhos utiliza uma mesa digitalizadora *Wacom*. A sonorização é feita através de vários *softwares* de áudio, entre os quais estão dois programas antigos, mas que ele gosta da interface, *Cool Edit Pro* e *N-Track*. As charges animadas são escolhidas de acordo com a preferência do internauta através do *link*: arquivo de charges. Posteriormente à escolha, o usuário autoriza, através da tecla *play*, que a animação apareça. No que diz respeito à produção dos *movie clips*, os internautas têm a possibilidade de se tornarem co-autores das charges, enviando sugestões de enredo que podem ser aceitas por Maurício Ricardo, o qual não deixa de citar o nome do internauta que o ajudou. Chamamos de editorias o menu de opções fixas das charges apresentadas no *site*. O *charges.com* oferece as seguintes editorias: *Televisão*, *Cotidiano*, *Música*, *Chargesokê*, *Espinha e Fimose*, *Tobby Entrevista*, *Desenhos*, *Futebol*, *Mundo*, *Cinema*, *Brasil e Especial*. Elegemos quatro editorias para exame: *Presidente Lula*, *Cotidiano*, *Tobby Entrevista* e *Televisão*.

**Lula** - Nas charges que envolvem o presidente Lula, por exemplo, verificamos algumas mudanças significativas no tratamento dos assuntos trabalhados. No início do Governo Lula notamos que as charges abordavam assuntos mais corriqueiros envolvendo o presidente. Não havia uma abordagem de questões mais sérias ou polêmicas, era mais um repasse de informação do que estava sendo veiculado na mídia da época. Percebemos que, Maurício Ricardo criava sob o reflexo das opiniões da mídia, ou seja, a sua presença na charge ficava restrita à reprodução caricatural do acontecimento, sem apresentar uma interpretação crítica mais severa do problema em destaque.

Os *movie-clips* dessa fase apresentam um humor mais leve e brincalhão, sem forte teor crítico. Assumem a função de fazer rir, sem explorar as possibilidades de recursos como o sarcasmo ou a ironia. O que torna as primeiras charges mais amenas, com uma comicidade e características quase infantis. Só posteriormente é que a

abordagem das questões do governo vão assumindo uma provocação mais afoita em suas investidas e ataques feitos ao presidente Lula.

Todo e qualquer acontecimento ocorrido no Governo Lula afeta a construção das charges do editorial *Brasil*. Nessa direção, com o passar dos meses, de acordo com o crescimento das insatisfações de diferentes setores da sociedade, o teor das charges foi se modificando até assumir essa configuração mais severa de sua crítica. Quando algo não agrada os brasileiros, a charge costuma ser construída com forte ironia e crítica contra o presidente.

**Cotidiano-** Dentre os *movie-clips* gravados e observados percebemos que os assuntos norteadores são os problemas do dia-a-dia dos brasileiros. Abordam-se temas sobre a violência nas grandes cidades, a situação econômica do país, entre outros assuntos que envolvem serviços públicos, cidadania, drogas e doenças.

O humor trabalhado nessa editoria difere um pouco daquele usado nas charges com o Presidente Lula. Enquanto estas fazem referência direta a um acontecimento específico – um pronunciamento, uma medida aprovada, uma viagem a determinado lugar – naquelas existe um maior distanciamento do objeto referencial no que diz respeito às especificidades do acontecimento jornalístico e uma maior aproximação no que de geral a problemática aborda – por exemplo, se na mídia fala-se muito sobre as enchentes que acontecem em São Paulo, nos *movie clips* o tema será abordado de uma maneira mais geral, tratando a questão das enchentes como um problema que os brasileiros enfrentam.

Notamos que boa parte dos *movie clips* nessa editoria é composta na forma de paródias – Maurício Ricardo chama de charges-okê – de músicas conhecidas. Uma maneira diferente de tratar de assuntos que por serem veiculados com muita frequência na mídia acabam passando de certa forma despercebidos ou não causando mais tanta reflexão se o tratamento dado ao *movie clip* não for um pouco mais atrativo. Percebemos que nessa editoria, o site se preocupa mais em fazer o internauta rir de suas próprias dificuldades e percalços enfrentados na vida.

O autor elege assuntos comuns do dia-a-dia do nosso país para criar situações engraçadas com os seus personagens, mas sempre perseguindo aquilo que está acontecendo no Brasil e às vezes no mundo para contextualizar suas histórias.

**Tobby Entrevista-** Os *movie-clips* “Tobby Entrevista” são compostos de um mesmo cenário e sempre vêm com um personagem característico que dá nome à editoria: Tobby. Trata-se de um homem com características físicas de um menino que fala diretamente com o internauta e com o outro personagem que esteja em cena com ele.

As charges são produzidas em formato de programa de entrevista no estilo *talk show*, ou seja, o entrevistador também se comporta como uma estrela, além das personalidades que ele entrevista. A cada vez que a charge de Tobby é disponibilizada no *site*, traz uma pessoa pública seja de cunho político, esportivo ou televisivo, para ser entrevistada, como também objetos e brinquedos ou personagens de desenho animado.

O nome do entrevistado às vezes é trocado por outro nome fictício, mas que lembre de quem está se falando. Por outro lado, também identificamos nas charges de Tobby o entrevistado com o mesmo nome da personalidade caricaturada. Notamos que o processo de escolha do entrevistado é um pouco parecido com o que ocorre com as editorias da mídia convencional. O personagem convidado é sempre alguém com notoriedade ou ligado a uma pessoa que esteja em destaque na mídia

nacional ou internacional.

A pauta para a entrevista é sempre aquele assunto que leva determinada pessoa a ter tal notoriedade perante a grande mídia. As perguntas situam-se no nível das intrigas e especulações superficiais – no sentido que não há uma preocupação do entrevistador em dialogar sobre assuntos que se situem além das espetacularizações midiáticas. De acordo com Edgar Morin, esse tipo de entrevista intenciona espetacularizar o entrevistado:

Muito em voga como caricatura do perfil humano, fazem-se retratos e retratos de figuras proeminentes (em geral do mundo das artes, mas a onda chega ao mundo político, econômico, científico), em que salienta quase exclusivamente a fofoca, o grotesco, os traços sensacionalistas, o picante de acordo com os modismos sexuais (*apud*, MEDINA, Cremilda, 2000:15)

A construção do personagem usado para representar a personalidade em questão é bem

## ANIMAÇÃO EM TEMPO E ESPAÇO DO HUMOR *ON-LINE*: ESTUDO DE SITE COM CHARGES E CARICATURAS

particular. Esse processo assemelha-se com o que é usado na caricatura convencional, ou seja, é desenhado um personagem bastante parecido com o objeto referencial, mas com a deformidade centrada naquilo que lhe seja mais característico. As distorções podem ressaltar: traços físicos e morais; movimentos e trejeitos do corpo; chavões e sotaques nas falas, entre outros aspectos caricatos.

**Televisão-** A televisão é sem dúvida o principal e mais abrangente meio de comunicação de massa no Brasil. Ela constrói uma outra realidade – fazendo as releituras dos fatos sociais e edificando um discurso bastante particular – que passa a coexistir e participar de todo um processo de socialização, identificação e construção do imaginário e do comportamento social. Pensando nisso, escolhemos a editoria Televisão pela possibilidade de estabelecer uma leitura com humor da mídia, visto que os *movie clips* apresentados nesta editoria trabalham com especial cuidado as características burlescas dos programas veiculados na TV brasileira.

A matéria-prima responsável pela elaboração

das charges é encontrada na programação das emissoras de canal aberto – Globo, SBT, Record e Band. Os assuntos abordados pelos programas de maior audiência, vida pessoal das celebridades como também temas sensacionalistas são trabalhados nos seus pontos mais polêmicos. Um destaque especial é dado às charges sobre as telenovelas. Dentre os *movie clips* mais representativos nessa editoria, podemos destacar a telenovela “Senhora do Intestino”, que são produzidos em forma de capítulos animados – fazendo direta referência aos capítulos da novela das oito, exibida pela Rede Globo, “Senhora do Destino”. As caricaturas das personagens telenovelescas analisam seus papéis, discutindo sobre suas próprias atitudes e posturas – questões que dizem respeito à audiência e às exageradas cenas de violência e de sexo. A temática da adequação dos modelos de discurso e veiculação das imagens televisivas às exigências da indústria cultural é trabalhada nas charges com uma linguagem simples, de modo que os que têm acesso aos *movie clips* diários do *charges.com* entram em contato com uma leitura crítica e sóbria sobre interesses que movem a indústria cultural.

### Referências bibliográficas

- BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contesto de François Rebelais**. 2ª ed. São Paulo: Hucitec, Brasília: Editora da UNB, 1993.
- BERGSON, Henri. **O riso: ensaio sobre significações do cômico**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.
- FREUD, Sigmund. *O humor*. In: FREUD, Sigmund. **O futuro de uma ilusão. O mal-estar da civilização e outros trabalhos**. Rio de Janeiro: Imago, 1974. v. XXI (1927-1931)
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: ed.34, 1999
- LIMA, Herman. **História da caricatura no Brasil**. 4 v. Rio de Janeiro: Liv. José Olympio, 1963
- MEDINA, Cremilda de Araújo. **Entrevista.O diálogo do possível**. 4ªed. Rio de Janeiro: Ática: 2000
- SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**, São Paulo: Paulus, 2003
- ALBERTI, Verena. **O riso e o risível:na história do pensamento**.Rio de Janeiro:Jorge Zahar, 2002

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no 1º. Intercom Júnior, evento componente ao XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro, Uerj, 8-9 set. 2005

<sup>2</sup> Doutora em Comunicação e Semiótica/PUC-SP e professora do curso de Comunicação Social da UFPB.

<sup>3</sup> Aluna de graduação do curso de Comunicação Social e bolsista do Projeto de incentivo a bolsas de Iniciação Científica/PIBIC. E-mail: katiafonsaca@gmail.com

<sup>4</sup> Para André Lemos (apud, SANTAELLA, Lúcia, 2003:100) o ciberespaço pode ser entendido à luz de duas perspectivas: “como o lugar onde estamos quando entramos em um ambiente simulado (RV), e

como o conjunto de redes de computadores, interligados ou não em todo o planeta, a Internet”.

<sup>5</sup> Op.cit:17

<sup>6</sup> <http://charges.uol.com.br>

<sup>7</sup> Ibidem:166

<sup>8</sup> op.cit:166

<sup>9</sup> Os estudos sobre o riso e o cômico estão parcialmente concluídos. Apresentaremos o estudo finalizado em nosso relatório final (PIBIC), o qual está em fase de finalização. Tencionamos elencar de forma sucinta as mais relevantes informações acerca do riso e do cômico.

<sup>10</sup> Estamos nos norteando cronologicamente, em busca das teorias mais importantes sobre o riso, pelo livro da autora Verena Alberti, o qual traz uma significativa referência bibliográfica sobre a temática que nos interessa.

<sup>11</sup> Ibidem: 11.

<sup>12</sup> apud ALBERTI, V. ibidem:11.

<sup>13</sup> Op. cit:11

<sup>14</sup> ALBERTI, V. Ibidem:12

<sup>15</sup> apud ALBERTI,V. ibidem:16

<sup>16</sup> ALBERTI, V. ibidem: 16

<sup>17</sup> Para Platão, o cômico seria um prazer falso, experimentado pela multidão medíocre de homens privados da razão.

<sup>18</sup> LAGO, Sílvio, apud LIMA, Herman, ibidem: 15